

Состязание в перетягивании каната для 2 игроков в возрасте от 10 лет

Два шотландских клана встретились, чтобы провести традиционные соревнования по перетягиванию каната. В них участвуют как мужчины, так и женщины, слабые и сильные. Спортсмены не гнушаются хитростей. Канат движется то сюда, то туда, пока, наконец, одна команда не победит другую. Даже Несси, Лохнесское чудовище, может присоединиться к какой-нибудь команде. Награда – бочонок виски.

Цель игры

Игрок, первым собравший три бочонка с виски, объявляется победителем.

Состав игры

1 игровое поле, 55 карт (из них 45 – шотландцы и 10 – карты действий), 5 деревянных бочонков (с виски).

Подготовка к игре

Игровое поле выкладывается между игроками так, чтобы перед каждым была его команда.

Пять бочонков с виски ставятся возле поля.

55 карт перемешиваются, и каждому игроку раздается по 20 карт. Эти карты выкладываются колодой перед каждым игроком. Пока еще они не могут изучить свои карты. Оставшиеся 15 карт откладываются в сторону.

Ход игры

Игра состоит из нескольких раундов. В каждом раунде в первую очередь создаются команды. Затем эти команды меряются силами в перетягивании каната.

Совет: для первой игры мы советуем пропустить создание команд и сразу же перейти к «Перетягиванию каната». Младший игрок ставит бочонок виски на стартовое место со своей стороны, а старший игрок начинает выкладывать карты. После первого раунда игрокам рекомендуется использовать правила для создания команд, как описано ниже.

Создание команд

Сначала создаются команды и определяется первый игрок. У каждого игрока есть колода из 20 карт. Младший игрок дает команду «Тянем!» и игроки одновременно сортируют колоду в две новые колоды: свою колоду и колоду противника. Колоды выкладываются рубашкой вверх.

Игроки берут две верхние карты из колоды, смотрят на них и решают, какую карту оставить себе, а какую отдать противнику. Каждый игрок составляет две колоды: одну для себя, другую – для противника.

Лучше всего выкладывать карты слева и справа от основной колоды: слева для противника, справа – для себя. После того, как игрок разобрался с этими двумя картами, он сразу же берет еще две карты, смотрит на них и раскладывает. Так как оба игрока проделывают это одновременно, скорость очень важна.

Кто первым раскладывает двадцать карт, говорит «Стоп!». Другому игроку разрешается распределить те карты, которые он держит в этот момент в руках. Оставшиеся карты его колоды остаются лежать рубашкой вверх.

Игрок, первым распределивший свои карты, получает следующие преимущества:

1. Он может распределить оставшиеся карты в колоде противника. Он берет две карты, одну оставляет себе, а другую отдает противнику, как и в случае со своей колодой.
2. Он берет бочонок с виски из запаса и ставит его на стартовое место со своей стороны игрового поля.
3. Он является первым игроком в этом раунде и начинает соревнования по перетягиванию каната.

Наконец, игроки берут две свои колоды (одну, которую сделали сами, и еще одну, которую для них создал противник), тщательно перетасовывают карты вместе и выкладывают их теперь уже одной целой командной колодой (колодой, из которой они будут брать карты) рубашкой вверх перед собой.

Заметка: если игроки скажут «Стоп!» одновременно, то победитель определяется следующим образом: игроки берут по одной карте из тех 15, которые не были разданы в начале, и открывают ее. Побеждает игрок, вытачивший карту с наивысшим значением. Значение карт действий – «0». Если игроки вытащили карты с одинаковым значением, то победа присуждается в такой последовательности цветов: белый, красный, синий и зеленый. Если и после этого нельзя определить победителя, то игроки снова тянут карты. Использованные карты кладутся под колоду. Победитель выставляет бочонок на свое стартовое место и начинает раунд.

Перетягивание каната

Игроки берут по шесть карт из своей командной колоды. На свой ход игрок выбирает одну карту и выкладывает ее на какое-нибудь место на игровом поле (карту шотландца) или сбрасывает ее (карту действия). После того как игрок играет какую-нибудь карту, он берет новую из колоды. Если карт в колоде у игрока не остается, то он продолжает играть с тем, что у него осталось на руках. Затем ход передается противнику, который тоже выкладывает карту. Так игроки и продолжают выкладывать карты в соответствии со следующими правилами:



1. **Шотландцы – карты с цветным значением силы (красные, синие или зеленые):** игроки выкладывают шотландцев с любой стороны поля на место, совпадающее по цвету с картой. Цвет места обозначен цветным орнаментом под и над местом: красный – красное место, синий – синее место, зеленый – зеленое. Если на этом месте уже лежит карта, то следующая просто кладется на нее сверху. Это же касается и карт со значением силы белого цвета.



2. **Сильные дамы – карты с белым значением силы:** эти нейтральные карты можно выложить на любое из шести мест, они покрывают любую карту, с цветным значением силы или с белым. Несси, Лохнесское чудовище, - одна из таких крепких дам, со значением силы 6.



3. **Карты действий – особые карты с текстом:** эти карты выкладывают возле игрового поля на колоду сброса. Игрок читает текст и выполняет действие. Разрешается сыграть карту действия, но само действие не выполнять.

Проверка силы

Если выкладывается карта со словами «heave ho!», то игра приостанавливается. Происходит проверка силы.



Измеряется сила обеих команд. Значения карт с каждой стороны складываются, и подсчитывается разница. Если какое-либо место не занято во время проверки силы, то засчитывается сила шотландца, изображенного на игровом поле (2), как если бы он являлся отдельной картой.

Игроки подсчитывают разницу в значениях и команда с наибольшим значением передвигает бочонок с виски в своем направлении на количество мест, равных разнице значений в силе.

Пример: у игрока А на картах в игре значения $2+1+3=6$. У игрока Б в этот момент карты со значениями $3+2+4=9$. Игрок Б передвигает бочонок на $(9-6)=3$ места в своем направлении.

После проверки силы игра продолжается. Карты на поле остаются на своих местах.

Конец раунда

Как только игрок перемещает бочонок на свое место цели, раунд заканчивается. Игрок берет бочонок с виски в качестве награды за победу в раунде.

Может так случиться, что ни один из игроков не сможет передвинуть бочонок на свое место цели. В таком случае игра продолжается до тех пор, пока у игроков на руках остаются карты. Игрок, на чьей стороне поля находится бочонок, побеждает в раунде (и получает бочонок). Если у одного игрока карты закончились раньше, чем у другого, то раунд заканчивается сразу же, даже если другой игрок еще может играть карты.

Новый игровой раунд начинается сразу же по окончании предыдущего. Все 55 карт перетасовываются, и игрокам раздается по 20 карт. Игроки создают команды и начинают новое состязание.

Конец игры

Игрок, первым получивший три бочонка с виски, объявляется победителем.



Adrenaline (Адреналин)

Немедленно передвиньте бочонок с виски на 2 места в своем направлении. Если при этом бочонок попадает на место цели (или проходит его), то игрок сразу же выигрывает раунд и получает бочонок.



Nasty Trick (Грязный трюк)

Посмотрите на карты в руках противника и сыграйте одну из них сразу же.

Игрок, у которого вытащили карту, не берет новую. Он продолжает играть с одной картой меньше до конца раунда. Игрок, вытащивший карту, должен сразу же ее сыграть. В противном случае он должен сбросить ее.



Heave ho! (Тянем!)

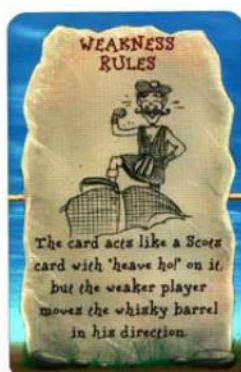
Карта действует также как и обычная карта с шотландцем и надписью «heave ho!». Игроки сразу же меряются силами и соответственно передвигают бочонок.



Mucho Macho (Подруги)

Сбросьте все верхние карты женщин с обеих сторон каната.

Карта влияет только на женщин-шотландок со значением силы белого цвета. На Несси, Лохнесское чудовище, эта карта не влияет.



Weakness rules (Побеждает слабость)

Карта действует как обычная карта с шотландцем и надписью «heave ho!», но бочонок с виски передвигает к себе игрок с наименьшим общим значением силы.



Rope breaks (Канат рвется)

Немедленно передвиньте бочонок на свое стартовое место. Раунд не начинается заново, игра продолжается.



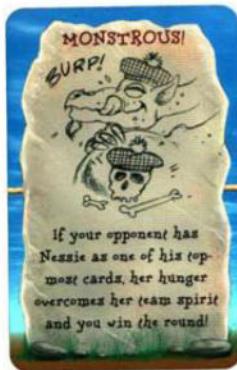
Change sides (Поменять команду)

Передвиньте какую-нибудь верхнюю карту с одной стороны каната на другую. Если игрок передвигает цветную карту, то он должен положить ее на место соответствующего цвета. Если он перемещает белую карту, то ее можно положить на любое место. Если это карта с надписью «heave ho!», то игроки сразу же меряются силами и передвигают бочонок.



Farewell (Прощай)

Назовите цифру. Уберите из игры все карты с таким значением с обеих сторон каната. Убирается только верхняя карта на месте.



Monstrous (Чудовищно)

Если у вашего противника Несси – одна из верхних карт, то ее голод побеждает командный дух, и вы выигрываете раунд! Это лучшая защита против Несси и большая опасность для игрока, на чьей стороне она сражается.

Reinforcements (Подкрепления)

Немедленно возьмите 3 карты из колоды и добавьте к картам на руках.

Если в колоде меньше трех карт, то игрок берет столько, сколько есть. В конце хода игрок не берет новую карту.

